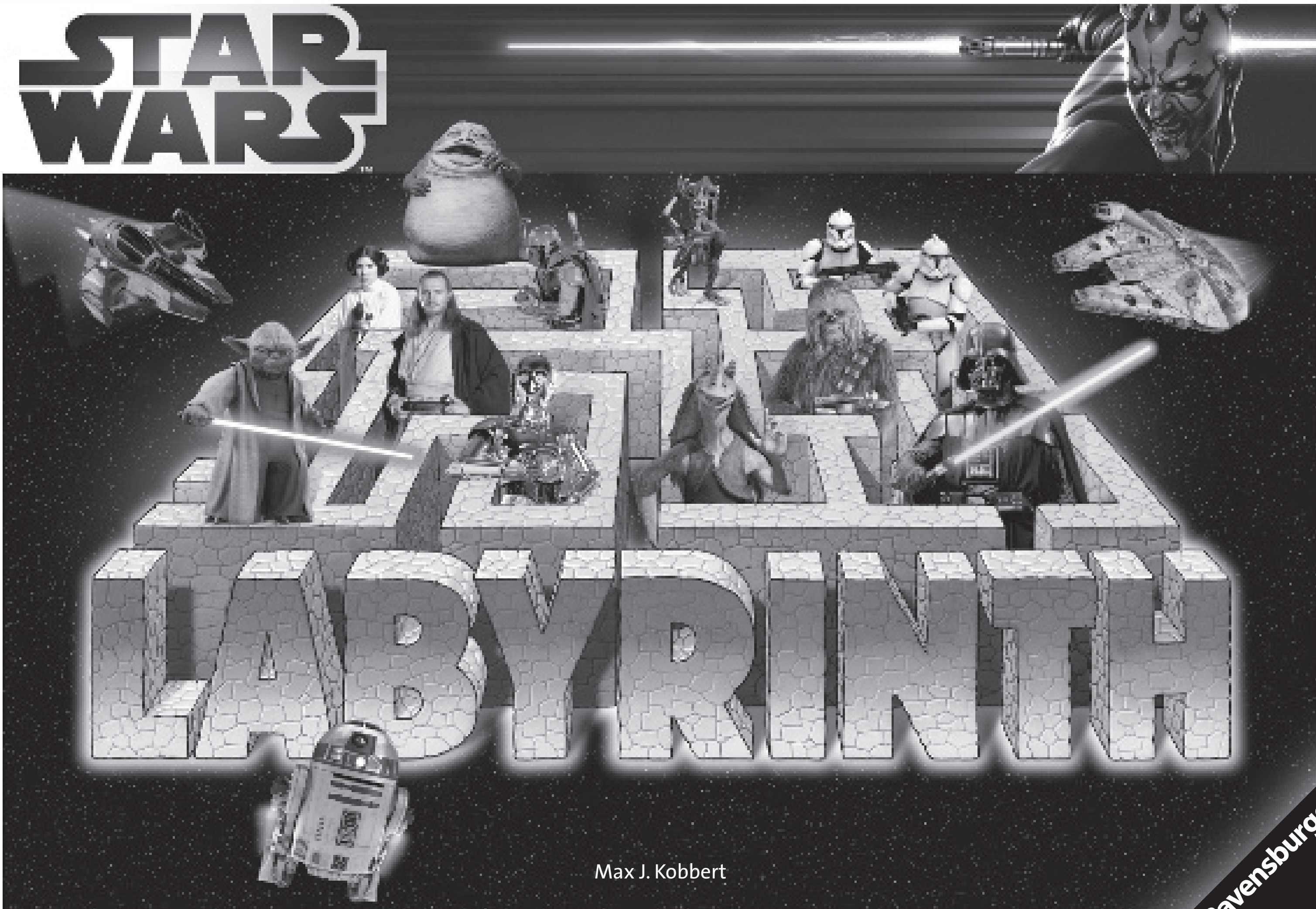
# STAR WARS™

# LABYRINTH



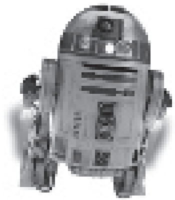
Max J. Kobbert

Ravensburger

D

# STAR WARS LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. **26 590** 9
Autor: Max J. Kobbert
Design: Martin Knoorp



Der schlaue Schiebespaß für
**2–4** Spieler ab **7** Jahren.

**Inhalt:**

1 Spielplan
34 quadratische Labyrinth-Kärtchen
24 Bildkarten
4 Raumschiff-Spielfiguren
in den Farben rot, gelb, grün und blau
1 „Darth Vader"-Spielfigur (für Spielvariante)
5 Aufsteller

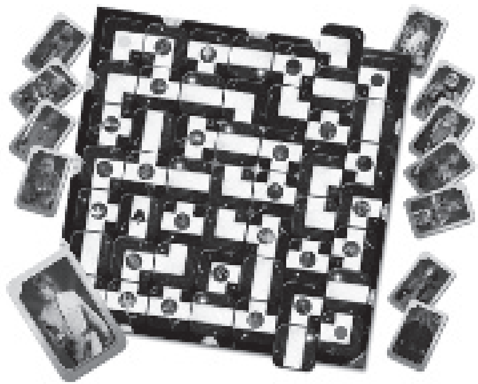
Luke Skywalker, Meister Yoda, R2-D2 und viele weitere bekannte Figuren aus der *Star Wars* Saga haben sich in den Weiten des galaktischen Labyrinths versteckt und warten darauf von euch gefunden zu werden. Macht euch mit euren Raumschiffen auf die Suche nach ihnen! Nur wer die Galaxie geschickt verschiebt, gelangt zu den Jedi-Rittern, den Sith Lords, den Droiden und anderen Bewohnern des Imperiums. Möge die Macht mit euch sein!

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster alle eigenen Bildkarten aufzudecken und zu seinem Startfeld zurückzukehren.

**Vorbereitung**
Vor dem ersten Spiel werden alle Kartonteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

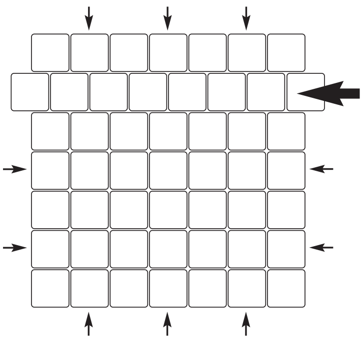
Die Labyrinth-Kärtchen werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Ein Labyrinth-Kärtchen bleibt übrig. Es wird offen neben den Spielplan gelegt und später zum Verschieben des galaktischen Labyrinths benutzt.

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab.
Zuletzt wählt jeder Spieler eine Raumschiff-Spielfigur aus, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der vier Spielplanecken.
Die „Darth Vader"-Spielfigur wird für das Grundspiel nicht benötigt. Auch das „Darth Vader"-Symbol, das sich auf einem der Labyrinth-Kärtchen sowie auf vier Bildkarten befindet, spielt im Grundspiel keine Rolle. Das Labyrinth-Kärtchen und die Bildkarten bleiben aber im Spiel.



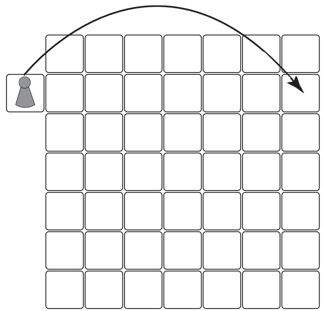
**Spielverlauf**
Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Bildkartenstapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Der jüngste Spieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, versucht auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt wie die oberste Karte seines Bildkartenstapels. Dazu verschiebt der Spieler immer **zuerst** das galaktische Labyrinth durch Einschieben eines Labyrinth-Kärtchens und zieht **danach** mit seinem Raumschiff.

**Labyrinth verschieben**
An den Seitenrändern des Spielfeldes befinden sich 12 Klonkrieger-Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier das überzählige Labyrinth-Kärtchen so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau ein Labyrinth-Kärtchen heraus geschoben wird. Das heraus geschobene Kärtchen bleibt am Spielplanrand liegen, bis es vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.



Ein Labyrinth-Kärtchen darf also nicht an der gleichen Stelle, an der es vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden.
Das galaktische Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Motiv ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben das eigene oder ein fremdes Raumschiff aus dem Plan geschoben, so wird das Raumschiff auf der gegenüberliegenden Seite auf das gerade neu eingeschobene Labyrinth-Kärtchen gesetzt. Das Versetzen des Raumschiffes gilt nicht als Zug.



**Raumschiff ziehen**
Nach dem Verschieben des galaktischen Labyrinths zieht der Spieler mit seinem Raumschiff.
Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das mit seinem Raumschiff durch einen ununterbrochenen Pfad verbunden ist, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Auf einem Feld dürfen mehrere Raumschiffe stehen.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er sein Raumschiff so weit ziehen, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsstellung besitzt. Er kann sein Raumschiff jedoch auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Motiv seiner Bildkarte erreicht, legt er sie offen als Beweis neben seinen verdeckten Bildkartenstapel. Danach darf er sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Ziel muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.

**Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Bildkarten aufdecken konnte und mit seinem Raumschiff zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist. Dieser Spieler hat **gewonnen**!

## Darth Vader Spielvariante:

Der Aufbau und der Spielablauf erfolgen wie beim Grundspiel, jedoch mit folgender Änderung: Beim Spielaufbau achten die Spieler darauf, dass das Labyrinth-Kärtchen mit dem „Darth-Vader“-Symbol an beliebiger Stelle auf dem Spielplan liegt (es soll nicht übrig bleiben) und stellen die „Darth Vader“-Spielfigur darauf. Diese Spielfigur gehört keinem Spieler.
Deckt ein Spieler eine Bildkarte auf, die oben rechts das „Darth Vader“-Symbol zeigt, zieht der Spieler zu diesem Ziel nicht mit seinem Raumschiff, sondern mit Darth Vader. Für Darth Vader gelten die gleichen Regeln wie für die Raumschiffe.
Besonders spannend kann es werden, wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit mit Darth Vader ziehen müssen, weil sie verschiedene Ziele haben.
Hat der Spieler sein Ziel erreicht, bleibt Darth Vader dort stehen und wartet auf einen neuen Einsatz.

Der Spieler zieht fortan wieder mit seinem Raumschiff (Ausnahme: auch die nächste Karte zeigt das „Darth Vader“-Symbol).
Auf folgenden Karten ist das „Darth Vader“-Symbol zu sehen:



General Grievous | Darth Maul | Darth Sidious | Count Dooku

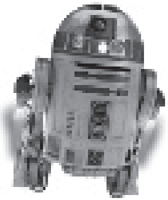
## Spielvariante für jüngere Kinder:

Das Spiel wird wie beim Grundspiel aufgebaut und gespielt. Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen die Spieler jedoch zu Beginn alle ihre Bildkarten anschauen. Die Spieler können sich nun vor jedem Zug entscheiden, welches Ziel sie als nächstes erreichen möchten.
Als Spielende kann man vereinbaren, dass das Raumschiff nicht zu seinem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an beliebiger Stelle aus dem galaktischen Labyrinth herausgezogen wird.



# STAR WARS LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° **26 590** 9
Auteur : Max J. Kobbert
Design : Martin Knoorp



Un jeu astucieux tout en mouvement pour **2 à 4** joueurs à partir de **7** ans

**Contenu :**

1 plateau de jeu
34 plaques Labyrinthe carrées
24 cartes
4 pions Vaisseau rouge, jaune, vert et bleu
1 pion Dark Vador (pour la variante)
5 socles

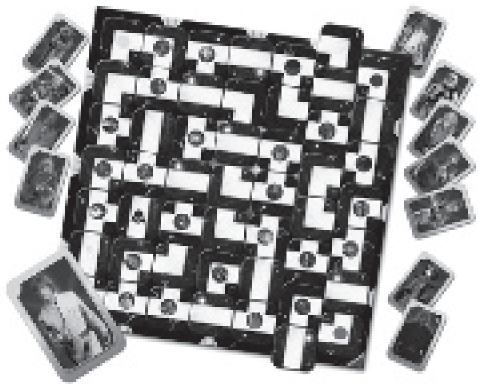
Luke Skywalker, Maître Yoda, R2-D2 et de nombreux autres célèbres personnages de la saga *Star Wars* se sont cachés dans le fin fond du labyrinthe galactique et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche à bord de votre vaisseau ! Seul celui qui réussira à faire coulisser astucieusement les galaxies atteindra les Chevaliers Jedi, les Seigneurs Sith, les droïdes et autres habitants de l'Empire. Que la Force soit avec vous !

**Le but du jeu** consiste à être le premier à avoir retourné toutes ses cartes avant de revenir à son point de départ.

**Préparation :**
Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées.

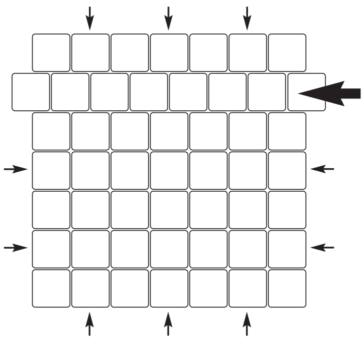
Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser le labyrinthe galactique au cours de la partie ; elle est placée à coté du plateau en attendant.

Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder.
Enfin, chaque joueur choisit un vaisseau, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.
Le pion Dark Vador n'est pas utilisé dans le jeu de base.
De même, les symboles Dark Vador figurant sur l'une des plaques du labyrinthe et 4 cartes sont ignorés, mais restent en jeu.



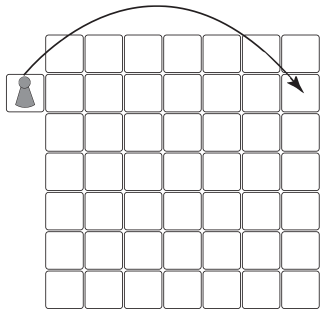
**Déroulement du jeu**
Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même symbole que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours **d'abord** le labyrinthe en insérant la plaque, **puis** déplace son vaisseau.

**Modification du labyrinthe**
Tout autour du plateau figurent 12 flèches des combattants clones. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit.



Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent. Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe galactique, même s'il aurait pu atteindre l'image souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son vaisseau ou un vaisseau adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du vaisseau.



**Déplacement du vaisseau**
Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son vaisseau. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de se déplacer sur une case déjà occupée par un autre vaisseau.

Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant. Mais il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint l'image indiquée sur sa carte, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; ce sera le but qu'il devra atteindre à partir du prochain tour.

**Fin de la partie**

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses cartes et a regagné sa case Départ avec son vaisseau. Il est déclaré **vainqueur.**

## Variante Dark Vador :

La mise en place et le déroulement de la partie sont identiques au jeu de base aux exceptions suivantes :
Lors de l'installation, veillez à ce que la plaque avec le symbole Dark Vador se trouve sur le plateau de jeu (peu importe sa place). C'est le point de départ du pion Dark Vador. Celui-ci n'appartient à aucun joueur.
Si la carte d'un joueur indique un symbole Dark Vador en haut à droite, il ne doit pas atteindre cet objectif avec son propre vaisseau mais à l'aide du pion Dark Vador.
Les règles pour Dark Vador sont les mêmes que pour les vaisseaux. Le supense augmente encore d'un cran lorsque plusieurs joueurs à la fois doivent déplacer Dark Vador, chacun avec un objectif différent.

Si un joueur a atteint son but, le pion Dark Vador reste là où il se trouve en attendant sa prochaine utilisation.

Le joueur peut de nouveau utiliser son vaisseau (sauf si sa carte suivante indique de nouveau un symbole Dark Vador). Le symbole Dark Vador apparaît sur les cartes suivantes :



Général Grievous



Dark Maul



Dark Sidious



Conte Dooku

## Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain objectif qu'il souhaite atteindre.
Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au vaisseau de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.

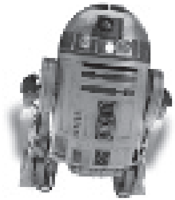
starwars.com





# STAR WARS LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° **26 590** 9
Autore: Max J. Kobbert
Design: Martin Knoorp



Un divertente gioco d'astuzia per
**2–4** giocatori dai **7** anni in su.

**Contenuto:**

1 tabellone
34 tessere quadrate del labirinto
24 carte simbolo
4 pedine astronave nei colori rosso, giallo, verde e blu
1 pedina Darth Fener (per la variante di gioco)
5 piedistalli

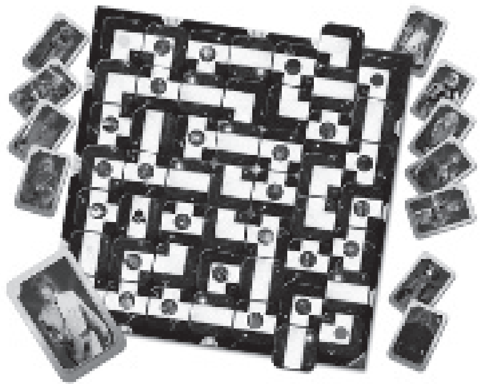
Luke Skywalker, il Maestro Yoda, R2-D2 e molti altri noti personaggi della saga di Guerre stellari si sono nascosti nell'intricato labirinto galattico e vi stanno aspettando, riuscirete e trovarli? Salite sull'astronave e avventuratevi alla loro ricerca! Solo chi sarà abile nello spostare la galassia, riuscirà a raggiungere i cavalieri Jedi, i Signori dei Sith, i droidi e gli altri abitanti dell'impero. Possa la Forza essere con voi!

**Scopo del gioco** è scoprire per primo tutte le carte simbolo in proprio possesso e tornare alla postazione di partenza individuale.

**Preparazione**
Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate dalle tavole prefustellate tutti i pezzi in cartone.

Mantenendole coperte, mescolate le tessere del labirinto, dopodiché posizionatele, scoprendole, sulle caselle vuote del tabellone a formare un labirinto casuale. Al termine di questa fase preparatoria, avanzerà una tessera del labirinto: appoggiatela scoperta accanto al tabellone, successivamente la utilizzerete per spostare il labirinto galattico.

Mescolate le 24 carte simbolo e distribuitele in eguale quantità ai partecipanti. Ciascun giocatore riunirà le proprie carte, senza guardarle, in un mazzo coperto che posizionerà davanti a sé, dopodiché ognuno deve scegliere una pedina-astronave, inserirla nel piedistallo e metterla sulla casella di partenza dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.
Per il gioco base, la pedina di Darth Fener non serve. I simboli di Darth Fener che si trovano su una tessera del labirinto e su quattro carte simbolo restano nel gioco base, ma vanno ignorati.

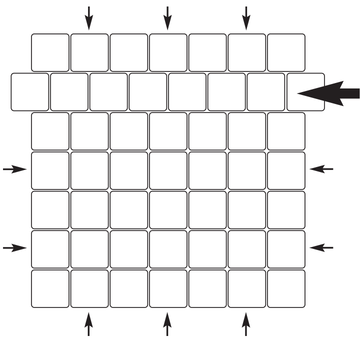


**Svolgimento del gioco**

All'inizio, ciascun giocatore osserva la carta che si trova in cima al proprio mazzo di carte simbolo: attenzione, gli altri non devono vederla! Il giocatore più giovane dà il via al gioco, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella con raffigurato lo stesso simbolo trovato sulla carta in cima al proprio mazzo. Ciascun giocatore deve sempre **prima** spostare il labirinto inserendo una tessera del labirinto e **poi** far avanzare la sua pedina-astronave.

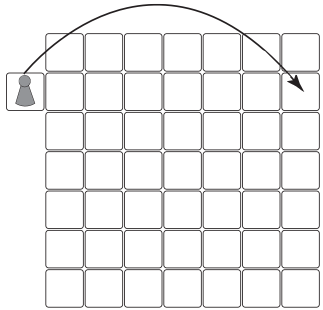
**Spostamento del labirinto**

Sui margini laterali del campo di gioco si trovano 12 frecce-cloni guerrieri. Il giocatore di turno deve scegliere una di queste frecce e inserire in quel punto la tessera del labirinto eccedente, in modo da spostare il labirinto e fare fuoriuscire una tessera situata sul lato opposto.



La tessera espulsa resta sul bordo del tabellone, fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto (diverso da quello dal quale è stata fatta fuoriuscire dal giocatore precedente).
E' obbligatorio spostare sempre il labirinto galattico, anche quando il giocatore di turno potrebbe raggiungere il simbolo desiderato senza effettuare alcuno spostamento.

Nel caso in cui una pedina (propria o nemica) fuoriesca dal tabellone a causa dello spostamento, allora questa dovrà essere riposizionata sulla tessera del labirinto appena inserita al lato opposto del tabellone. Tale spostamento della pedina non vale come mossa.



**Avanzamento della pedina-astronave**

Dopo aver spostato il labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina-astronave facendola avanzare su ogni casella collegata alla sua pedina tramite un percorso continuo, ma può anche decidere di fermarsi in qualsiasi momento. Sulla stessa casella possono sostare anche più pedine.

Quando un giocatore si trova su un percorso che non gli consente di raggiungere direttamente il suo obiettivo, egli può fare avanzare la sua pedina-astronave fino a una posizione vantaggiosa dalla quale ripartire quando sarà di nuovo il suo turno. Lui ha però anche la possibilità di decidere di non spostare la propria pedina.

Una volta raggiunto l'obiettivo, il giocatore mette la propria carta-simbolo scoperta accanto al suo mazzo di carte dimostrando così agli altri giocatori che è riuscito a compiere una delle sue missioni. Dopodiché egli può guardare subito la carta successiva che gli indicherà l'obiettivo da raggiungere al prossimo turno.

**Fine del gioco**
Il gioco termina quando un giocatore riesce a scoprire tutte le sue carte-simbolo e a tornare con la sua pedina-astronave sulla propria casella di partenza.
E' lui il **vincitore!**

## Variante di gioco Darth Fener:

preparazione e svolgimento sono simili al gioco base, fanno eccezione le seguenti varianti:
durante la preparazione del gioco è necessario fare attenzione a collocare, in una posizione del labirinto qualsiasi, anche la tessera con il simbolo nero di Darth Fener, perché è proprio da questo punto che deve partire la pedina di Darth Fener (che, del resto, non appartiene a nessun giocatore!).
Se un giocatore scopre una carta che reca, in alto a destra, il simbolo di Darth Fener, egli dovrà cercare di raggiungere questo obiettivo con la pedina di Dart Fener, invece di farlo con la propria pedina-astronave.
Per Darth Fener valgono le medesime regole che per le astronavi.

La partita si fa particolarmente emozionante nel caso in cui due giocatori debbano avanzare contemporaneamente con la pedina di Darth Fener, poiché hanno diversi obiettivi. Una volta raggiunto il proprio obiettivo, il giocatore lascia Darth Fener dove si trova e aspetta la missione successiva. Alla prossima mossa, il giocatore potrà muovere normalmente la sua astronave. (Eccezione: anche la carta successiva mostra un simbolo di Darth Fener...)
Potrai trovare il simbolo di Darth Fener sulle seguenti carte:


Generale Grievous


Darth Maul


Darth Sidious


Conte Dooku

## Variante di gioco per bambini più piccoli:

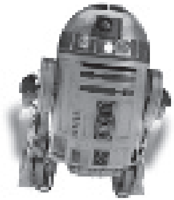
preparazione e svolgimento del gioco sono simili alla versione base ma, allo scopo di facilitarne lo svolgimento, all'inizio i giocatori possono guardare tutte le proprie carte simbolo e, ogni volta che è il loro turno, scegliere quale obiettivo raggiungere.
Un'ulteriore facilitazione consiste nello stabilire che, per terminare il gioco, sia sufficiente condurre la propria pedina fuori dal labirinto in un punto qualsiasi, anziché farla tornare alla propria casella iniziale.



starwars.com

# STAR WARS LABYRINTH

Ravensburger® Games No. **26 590** 9
Author: Max J. Kobbert
Design: Martin Knoorp



The amazing shifting fun for
**2** to **4** players aged **7** years and up.

**Contents:**

1 game board
34 square maze tiles
24 symbol cards
4 starship pieces (in the colours red, yellow, green and blue)
1 Darth Vader piece (for the Darth Vader variation)
5 stands

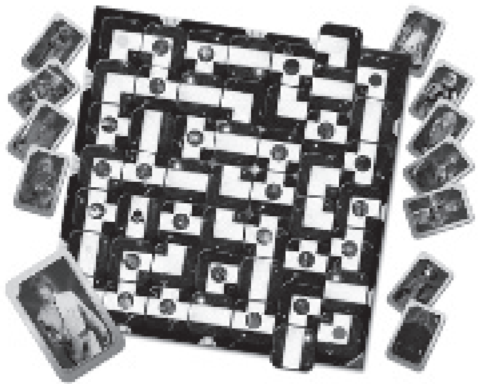
Luke Skywalker, Jedi master Yoda, R2-D2 and many other popular characters from the *Star Wars* series have hidden in the vast expanse of the galactic maze and wait to be discovered. Board a starship and begin to search for them! Only if you shift through the Galaxy skillfully, will you be able to reach the Jedi Knights, the Sith Lords, the droids and other inhabitants of the Empire. May the Force be with you!

**The object of the game** is to uncover all your own symbol cards and then return your piece to its starting position on the board.

**Preparation**
When playing for the first time, carefully punch out the maze tiles and symbol cards.

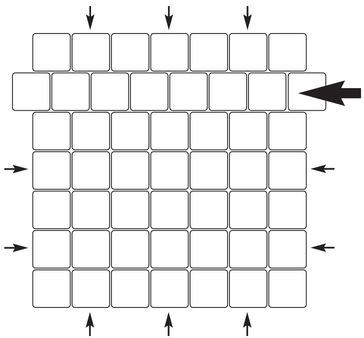
Shuffle the maze tiles, face down, and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze. There should be one maze tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to shift the galactic maze.

Shuffle the 24 symbol cards and divide them evenly among the players. Each player lays his symbol cards down in front of him on the table in a pile without looking at them.
Each player chooses one of the starship pieces, inserts it into a stand and places it on its own colour in one of the four corners of the game board.
For the basic game, you do not need the Darth Vader piece. The Darth Vader symbols that appear on one of the maze cards and on four symbol cards have no significance to the basic game, but must nonetheless remain in the game.



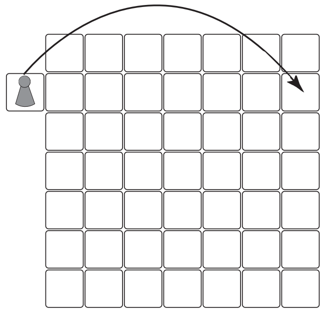
**How to play**
Each player looks at the first card of his stack of symbol cards without showing it to the other players.
The youngest player begins with play continuing in a clockwise direction. Each player tries to reach the tile on the game board showing the same symbol as on his uppermost symbol card. First, insert the maze tile lying next to the game board and then move your starship piece on the board.

**Shifting maze tiles**
There are 12 clone arrows along the edge of the board. On your turn, insert the extra maze tile into the game board where one of the arrows is, until a maze tile slides off the edge on the opposite end of the board. The maze tile that was pushed out stays next to the board and is inserted back into the board by the next player on his turn.



The maze tile that has just been replaced cannot be inserted back into the board at the same place where it was pushed out.
The galactic maze must be shifted on each turn, even if you can reach your symbol without inserting the extra maze tile.

If your or another player's piece slides off the board along with the replaced maze tile, the piece is placed on the opposite end of the board on the new tile that has just been inserted. This does not count as a move.



**Moving your starship piece**
After shifting the tiles of the maze, move your starship piece on the board. You can move your piece to any tile on the board that is continuously connected to the square that your piece is on, and you can stop your move at any time. You may move your starship piece to a tile that is already occupied by another player's piece.

If you can't reach your symbol in one turn, you can move your starship piece as far as you can to make it easier to reach it on your next turn. Or you can leave your piece where it is.

Once you have reached the tile with the matching symbol, turn over your symbol card and lay it down, face up, next to the rest of your cards. Now look at your next symbol card. On your next turn you have to find your way to this symbol on the game board.

**End of the game**
The game is over as soon as someone has turned over all their symbol cards and returned their starship piece to its starting position. This player has **won** the game!

## Darth Vader variation:

The same preparation and rules of the basic game apply with the following exception:
While preparing the game, ensure that the maze tile showing the Darth Vader symbol is located somewhere on the game board (it doesn't matter where). Darth Vader will begin the game on this maze tile. This piece does not belong to any player!
If a player possesses a symbol card indicating the Darth Vader symbol in the upper right corner, he does not move his own starship piece in order to reach this target in the maze, instead, he uses the Darth Vader piece. It is interesting whenever two or more players must simultaneously use the Darth Vader piece, since they have different targets.
If a player has reached his target, the Darth Vader piece is left there and waits for its next move.

From now on, the player moves his own starship piece again (exception: the next card also shows the Darth Vader symbol). The following cards show the Darth Vader symbol:



General Grievous



Darth Maul



Darth Sidious



Count Dooku

## Variation for younger children:

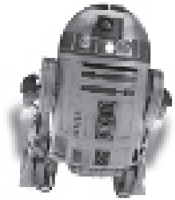
The same preparation and rules of the basic game apply.
To make the game a little easier, players are allowed to look at all their symbol cards at the beginning of the game. Players can choose for themselves which symbol they want to reach on their next turn.
If everyone is in agreement, you can decide not to have to return your piece to its starting position once all the symbols have been reached.





# STAR WARS LABYRINTH

Ravensburger® spel nr. **26 590** 9
Auteur: Max J. Kobbert
Design: Martin Knoorp



Het slimme schuifspel voor
**2–4** spelers vanaf **7** jaar.

**Inhoud:**

- 1 spelbord
- 34 vierkante gangkaartjes
- 24 kaartjes met afbeeldingen (doelkaartjes)
- 4 ruimteschip speelfiguren in de kleuren rood, geel, groen en blauw
- 1 Darth Vader speelfiguur (voor spelvariant)
- 5 opzetvoetjes

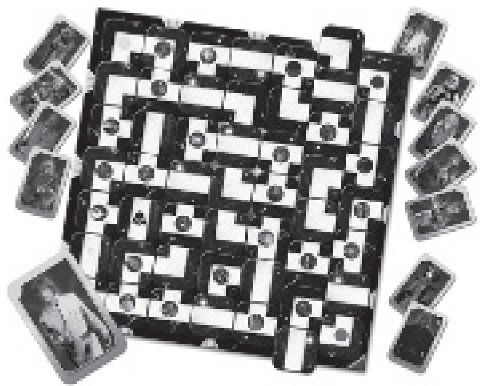
Luke Skywalker, meester Yoda, R2-D2 en nog veel meer bekende figuren uit de *Star Wars* Saga hebben zich verstopt in de ruimtes van het galactische labyrint en wachten tot jullie ze vinden. Ga met jullie ruimteschepen op zoek naar hen! Alleen de speler die de Melkweg handig verschuift, komt bij de Jedi-ridders, de Sith Lords, de Droids en andere bewoners van het imperium.

**Doel van het spel** is, als eerste alle eigen kaartjes om te draaien en naar je startveld terug te keren.

**Voorbereiding**
Voordat jullie met het eerste spel beginnen, worden de kartonnen delen voorzichtig losgemaakt.

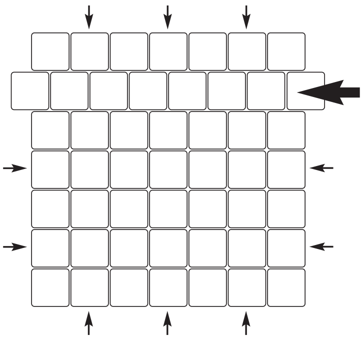
De gangkaarten worden eerst omgekeerd geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toevallig labyrint ontstaat. Er blijft één gangkaart over. Die wordt open naast het spelbord gelegd en later gebruikt voor het verschuiven van het galactische labyrint.

De 24 doelkaartjes worden geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Iedere speler legt zijn kaartjes, zonder te kijken, omgekeerd als stapel voor zich neer.
Als laatste kiest iedere speler een ruimteschip, zet het in een opzetvoetje en vervolgens op het startveld van dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het spelbord.
De Darth Vader speelfiguur is voor het basisspel niet nodig. Ook de Darth Vader symbolen die op een gangkaartje en vier doelkaartjes te vinden zijn, kunnen in het basisspel genegeerd worden, maar blijven in het spel.



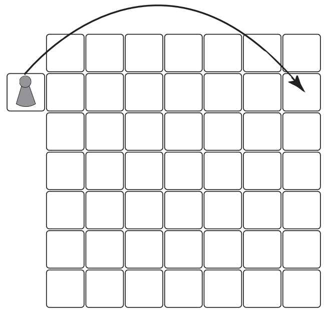
**Spelverloop**
Als eerste kijkt iedere speler naar de bovenste kaart van zijn stapel kaartjes, zonder die aan de andere spelers te laten zien. De jonste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, probeert op het veld te komen met dezelfde afbeelding als de afbeelding op het bovenste kaartje van zijn stapel. Daarvoor verschuift de speler altijd **eerst** het labyrint door er een gangkaart in te schuiven en zet **vervolgens** zijn ruimteschip.

**Labyrint verschuiven**
Aan de randen van het speelveld bevinden zich 12 kloon-soldaat-pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift hier de overgebleven gangkaart zo ver in, dat aan de tegenoverliggende zijde een gangkaart wordt uitgeschoven. De kaart die eruit geschoven is blijft aan de rand van het spelbord liggen, tot hij er door de volgende speler op een andere plaats weer wordt ingeschoven.



Een gangkaart mag dus niet op dezelfde plaats worden ingeschoven als waar hij er zojuist is uitgeschoven.
Het galactische labyrint moet in ieder geval worden verschoven, ook als de speler de gewenste afbeelding zonder schuiven kan bereiken.

Als bij het schuiven de eigen of de speelfiguur van een andere speler van het bord wordt geschoven, wordt de speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist ingeschoven gangkaart gezet. Het verzetten van de speelfiguur geldt niet als zet.



**Ruimteschip speelfiguur zetten**
Na het verschuiven van het labyrint zet de speler met zijn ruimteschip. De speler kan op ieder veld zetten dat met zijn ruimteschip door een ononderbroken weg is verbonden, maar hij mag ook blijven staan. Op een veld mogen meer ruimteschepen staan.

NL

Kan een speler zijn doel niet direct bereiken, dan kan hij zijn ruimteschip zo ver zetten, dat hij voor de volgende beurt een gunstige uitgangspositie heeft. Hij kan zijn ruimteschip ook laten staan.

Heeft de speler de afbeelding van zijn kaartje bereikt, dan legt hij die open als bewijs naast zijn dichte kaartenstapel. Daarna mag hij direct zijn volgende kaart bekijken. Dit doel moet hij vanaf zijn volgende beurt proberen te bereiken.

**Einde van het spel**

Het spel is ten einde zodra een speler al zijn kaartjes met afbeeldingen heeft omgedraaid en met zijn ruimteschip bij zijn startveld is teruggekeerd. Deze speler heeft **gewonnen**!

## Darth Vader spelvariant:

Het begin en het verloop van het spel gaan zoals bij het basisspel, echter met de volgende verandering:
Bij de opbouw van het spelbord moet erop worden gelet dat het gangkaartje met het Darth Vader symbool zich op het spelbord bevindt (de plaats speelt geen rol), want van daaruit start de Darth Vader speelfiguur. Deze speelfiguur hoort bij geen een speler!
Heeft een speler een doelkaart met rechtsboven het Darth Vader symbool, dan zet hij niet met z'n eigen ruimteschip naar het doel, maar met de Darth Vader speelfiguur.
Voor de Darth Vader speelfiguur gelden dezelfde regels als voor de ruimteschepen. Het kan heel spannend worden wanneer meerdere spelers tegelijkertijd met Darth Vader moeten zetten, omdat ze allebei een ander doel hebben.

Heeft de speler zijn doel bereikt, dan blijft de Darth Vader speelfiguur daar staan en wacht tot hij opnieuw wordt ingezet.
De speler zet vanaf nu weer met zijn eigen ruimteschip (uitzondering: op de volgende kaart staat ook het Darth Vader symbool).



General Grievous



Darth Maul



Darth Sidious



Count Dooku

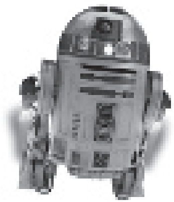
## Spelvariant voor jonge kinderen:

Het spel wordt zoals bij het basisspel opgebouwd en gespeeld. Om het spel wat gemakkelijker te maken mogen de spelers in het begin al hun doelkaartjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen welk doel ze als volgende willen bereiken.
Als einde van het spel kan worden afgesproken dat de speelfiguur niet op het startveld terug gezet hoeft te worden, maar dat hij op een willekeurige plaats uit het labyrint wordt gezet.



starwars.com

Juegos Ravensburger® Nº **26 590** 9
Autor: Max J. Kobbert
Diseño: Martin Knoorp



El divertido juego de astucia para
**2–4** jugadores a partir de **7** años.

**Contenido:**

1 tablero
34 cartas cuadradas de laberinto
24 cartas con imágenes
4 fichas de naves espaciales de color rojo, amarillo, verde y azul
1 ficha de Darth Vader (para la variante de juego)
5 pedestales

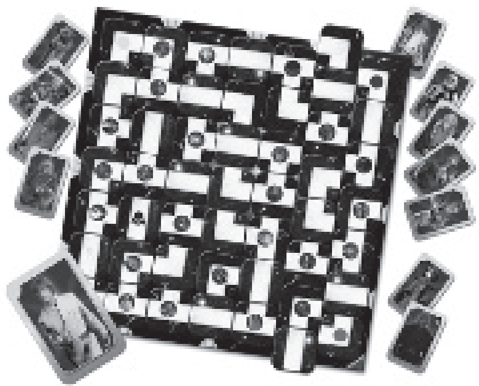
Luke Skywalker, Yoda, R2-D2 y muchos más personajes famosos de la saga de Star Wars se han escondido en el laberinto galáctico y esperan que les encontréis. ¡Emprended la búsqueda tras ellos en vuestras naves espaciales! Solo los que modifiquen la galaxia hábilmente llegarán hasta los Caballeros Jedi, los Lores Sith, los Droides y otros habitantes del Imperio. ¡Que la Fuerza os acompañe!

**El objetivo del juego** es ser el primero en descubrir todas sus cartas con imágenes y volver a su casilla de salida.

**Preparación del juego**
Antes de jugar por primera vez, se deben separar con cuidado todas las piezas de cartón de los paneles troquelados.

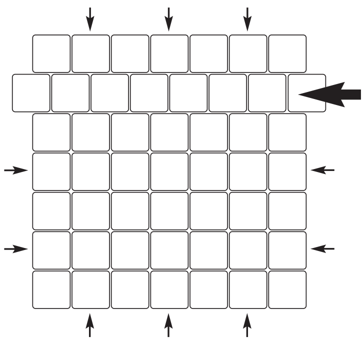
Luego se barajan las cartas de laberinto boca abajo y se colocan boca arriba sobre las casillas libres del tablero. De esta manera, se forma un laberinto aleatorio. Sobrará una carta de laberinto, que se debe dejar boca arriba junto al tablero, ya que luego se utilizará durante la partida para desplazar las cartas del laberinto galáctico.

A continuación se mezclan las 24 cartas con imágenes y se reparten por igual entre los jugadores. Cada jugador agrupa sus cartas con imágenes, sin mirarlas, en un mazo y lo coloca en la mesa delante de él.
Por último, cada jugador debe elegir una ficha de nave espacial, colocarla en un pedestal y ponerla en la casilla de salida correspondiente a su color situada en una de las cuatro esquinas del tablero.
La ficha de Darth Vader no se utiliza en el modo de juego básico. Hay una carta de laberinto y cuatro cartas con imágenes que tienen unos símbolos de Darth Vader. Estas cartas se utilizan también en el modo de juego básico, pero se deben ignorar los símbolos de Darth Vader.



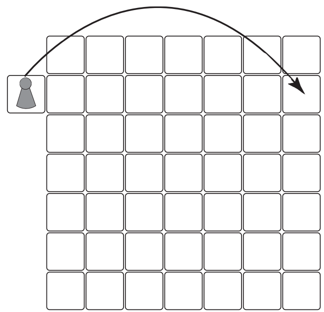
**Desarrollo del juego**
Primero cada jugador mira la carta de arriba de su mazo de cartas con imágenes sin mostrarla a los demás jugadores. Empieza la partida el jugador más joven y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tendrás que intentar llegar a la casilla con la misma imagen que se muestra en la primera carta de tu mazo. Para ello, **primero** tendrás que modificar el laberinto desplazando una carta de laberinto y **luego** mover tu ficha.

**Cómo mover el laberinto**
En los bordes del laberinto hay 12 flechas de Soldados Clon. El jugador al que le toque tiene que elegir una de estas flechas e introducir por ese lado la carta de laberinto sobrante para que en el otro extremo del tablero salga desplazada otra carta de laberinto. La carta que ha salido se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la coja y la introduzca de nuevo al laberinto por otra parte.



No se puede introducir una carta de laberinto en el mismo sitio de donde el anterior jugador la había sacado.
Es obligatorio desplazar el laberinto galáctico en cada turno, aunque el jugador pueda llegar a la imagen deseada sin necesidad de moverlo.

Si al modificar el laberinto, tu ficha de nave espacial o la de otro jugador sale desplazada fuera del tablero, hay que colocar la ficha en el otro extremo sobre la carta que se acaba de introducir en el laberinto. El desplazamiento de esta ficha no se considera como jugada.



**Cómo mover tu ficha de nave espacial**
Después de desplazar el laberinto, el jugador mueve la ficha de su nave espacial. El jugador puede moverla hasta cualquier casilla que esté conectada con su ficha mediante un camino ininterrumpido, pero si lo desea, puede quedarse en la casilla donde está. Se puede mover una ficha a una casilla ya ocupada por la ficha de otro jugador.

Si al mover su ficha de nave espacial, el jugador no llega directamente al objetivo deseado, puede moverla igualmente para que en la próxima jugada parta de una posición favorable, o puede dejarla donde está sin moverla.

Cuando el jugador llega al objetivo que buscaba, coloca la carta con la imagen correspondiente boca arriba junto a su mazo de cartas tapadas, como prueba de que lo ha conseguido. A continuación ya puede mirar la siguiente carta de arriba de su mazo. Ese nuevo objetivo será el que tendrá que buscar en su siguiente jugada.

**Fin del juego**
El juego termina cuando un jugador consigue descubrir todas las cartas con imágenes y vuelve con su ficha de nave espacial a su casilla de salida. ¡Ese jugador **habrá ganado!**

## Variante de juego con Darth Vader:

La preparación y el desarrollo del juego son los mismos que en el modo básico, pero con las siguientes variaciones: Al colocar las cartas de laberinto sobre el tablero al inicio del juego, los jugadores han de tener en cuenta que la carta de laberinto con el símbolo negro de Darth Vader tiene que estar en el tablero (no puede ser la carta sobrante). Sobre esta carta se coloca la ficha de Darth Vader. ¡Esta ficha no pertenece a ningún jugador!
Cuando a un jugador le toque una carta con imagen que incluya el símbolo de Darth Vader arriba a la derecha, deberá intentar llegar a ese objetivo con la ficha de Darth Vader, no con su ficha de nave espacial. Las reglas para mover la ficha de Darth Vader son las mismas que para las naves espaciales.
La partida se hace particularmente emocionante cuando dos jugadores tienen que avanzar a la vez con la ficha de Darth Vader, porque tienen objetivos diferentes.

Cuando el jugador llega ya al objetivo, se deja la ficha de Darth Vader en esa casilla hasta que entre de nuevo en acción. El jugador sigue moviendo otra vez con la ficha de su nave espacial (excepto cuando la siguiente carta de su mazo también tiene el símbolo de Darth Vader).
Éstas son las cartas que tienen el símbolo de Darth Vader:


General Grievous


Darth Maul


Darth Sidious


Conde Dooku

## Variante de juego para los más jóvenes:

La partida se prepara y se desarrolla como en el modo básico. Para simplificar el juego, los jugadores pueden mirar todas sus cartas con imágenes al inicio de la partida. De esta forma, los jugadores pueden decidir en cada jugada qué objetivo quieren buscar a continuación.
También se puede acordar al inicio de la partida que no hace falta llevar la ficha hasta la casilla de salida, sino que se puede salir del laberinto por cualquier parte del tablero.

starwars.com




Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfastatt
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

Ravensburger B.V.
Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

Ravensburger SA/NV
Brussels International Trade Mart
Atomiumsquare - W. Chicago 413
B-1020 Brussel-Bruxelles

Ravensburger S.p.A.
Via E. Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)

Ravensburger Ltd.
Unit 1, Avonbury Business Park • Howes Lane
Bicester, OX26 2UB, GB

Ravensburger Iberica S.L.U.
C/ Pesquera nº 18 • 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)
España

www.ravensburger.com



220177